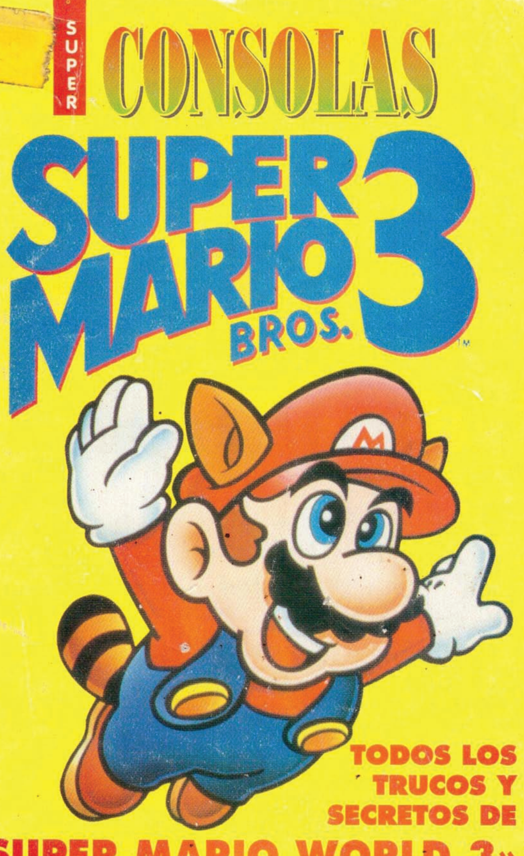
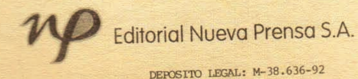

SUPER
CONSOLAS
SUPER MARIO BROS. 3
TM
TODOS LOS TRUCOS Y SECRETOS DE
«SUPER MARIO WORLD 3»

TODOS LOS TRUCOS Y SECRETOS DE «SUPER MARIO 3»

CREADO POR
EDITORIAL NUEVA PRENSA

COMPILADO POR
JUAN CARLOS SANZ FERNANDEZ

DISEÑO Y AUTOEDICION POR
LUIS DE MIGUEL, ESTUDIO.



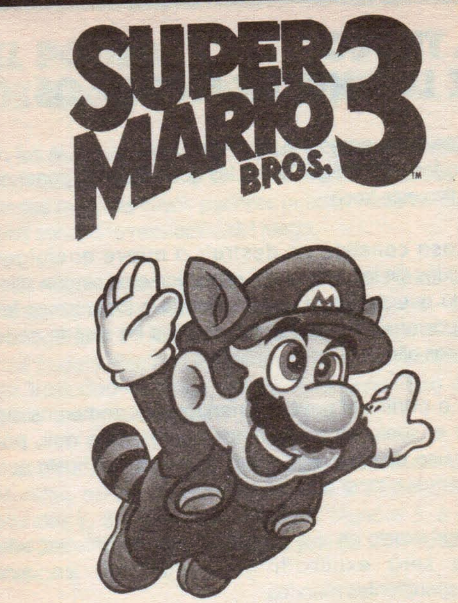
DEPOSITO LEGAL: M-38.636-92

INTRODUCCION

No creemos que sea un secreto para ningún aficionado al mundo del videojuego el hecho de que desde su aparición, las aventuras de Mario se han convertido en una de las sagas de mayor éxito y popularidad de la historia de este peculiar mercado.

Tampoco es precisamente una revelación comentar que uno de los factores que han contribuido a aumentar el carisma de leyenda de los juegos de Mario es la inclusión de curiosos trucos, mundos y habitaciones secretas y sorpresas variadas a lo largo de su desarrollo.

Lo que si es sin duda toda una novedad que esperamos resulte de vuestro agrado, es la aparición de un libro que compile los mejores trucos y secretos de la última y más exitosa aventura de Mario para la Nintendo, el ya clásico «Super Mario World 3».



TODOS LOS TRUCOS Y SECRETOS DE «SUPER MARIO 3»

EL TRUCO DE LOS NUEVE ENEMIGOS.

Existen dos lugares a lo largo del juego -Mundos 1-2 y 2-FUERTE- en los que se puede poner en práctica este truco.

La cosa consiste en destruir a nueve enemigos seguidos sin tocar el suelo -ni apoyarse en ningún sitio- con lo que según se vaya matando a los mismos las puntuaciones por cada uno de ellos irá siendo cada vez mas alta.

Pero a partir del noveno enemigo que matemos sin tocar el suelo no recibiremos puntos, sino que, por cada uno de ellos recibiremos una vida -así hasta que lleguemos a tocar el suelo-.

El lugar exacto en que se debe poner en práctica este truco será explicado mas adelante en sus correspondientes mundos.

EL PODER DE LAS TRES FLAUTAS.

En los Mundos 1-3, 1-FUERTE y en un pasaje secreto en el mapa del Mundo 2, se encuentran escondidas tres flautas mágicas cuyos poderes pueden hacerte mucho mas sencilla la resolución del juego.

Una vez en tu poder estas flautas, al utilizarlas en el mapa -es indifirente el Mundo en que se utilicen- serás trasladado a un Mundo alternativo -el Mundo 9- en el cual podrás elegir a cual de los ocho restantes quieres ser trasladado aunque, eso si, todo dependerá de la flauta que hayas utilizado.

Cada flauta te puede trasladar a determinados Mundos, así la primera flauta te puede trasladar a los Mundos 2, 3 y 4, la segunda a los Mundos 5, 6 y 7 y por último la tercera tan solo puede trasladarte al Mundo 8.

En los siguientes apartados explicamos donde y como conseguir las tres flautas mágicas.

FLAUTA 1. MUNDO 1-3.

Casi al final del nivel podrás observar unos bloques grandes de distintos colores. Súbete encima del blanco y quedate agachado durante unos cinco segundos, Mario caerá al suelo y al moverse lo hará por detras de los decorados.

Dirígete al final de fase y aparecerás en una pequeña habitación con nuestro amigo la seta y un cofre. Abreló y dentro encontrarás la primera flauta.



FLAUTA 2. MUNDO 1-FUERTE:

Al llegar al final del nivel no te introduzcas por la puerta. Coge la pluma de Mario mapache que hay en el bloque interrogación y vete hacia la derecha.

Empieza a correr hacia la izquierda y salta justo al borde hasta comenzar a volar. Vete hacia arriba hasta que Mario desaparezca para posteriormente avanzar hacia la derecha hasta que la pantalla deje de moverse. En ese momento pulsa arriba y Mario aparecerá en una habitación supersecreta donde podrás encontrar la segunda flauta.



FLAUTA 3. PASAJE SECRETO EN MAPA DEL MUNDO 2.

En el vértice superior derecho del mapa hay una roca, la cual revelará un nuevo camino cuando sea destruida. Para ello tienes que quitarle el martillo a los Hammer Bros. y utilizarlo con ella. En alguno de los nuevos lugares a visitar está la tercera flauta. ¡Esperamos que la encuentres!



CONVERTIR A UN HERMANO MARTILLO EN UN BARCO LLENO DE MONEDAS

Es posible convertir a los hermanos Martillo que pululan por el mapa en un barco lleno de monedas de las siguiente forma:

Recolecta un número de monedas que sea multiplo de 11 (11, 33, 55, etc.).

Haz que el segundo número por la derecha de tu puntuación sea igual a los dos números que componen la cantidad de monedas. Ej: 11 monedas y 2310 puntos o 55 monedas y 5650 puntos.

Por último acaba la fase de manera que el tiempo se pare en un número par.

Haz esto en cualquiera de los mundos 1, 3, 5 y 6 y conseguirás el efecto que te proponemos.

EL MUNDO DE LA HIERBA MUNDO 1-1

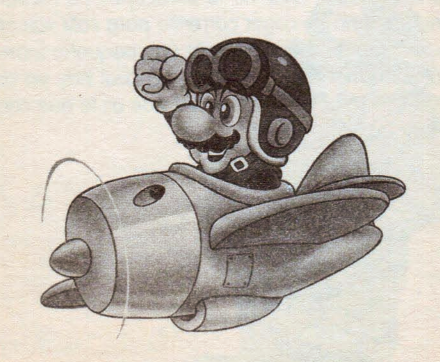
Después de conseguir a Super-Mario, en el sexto bloque interrogación enontraremos la pluma que nos convertirá en Mario mapache. Ahora sal corriendo hacia la derecha y justo antes del precipio salta. Gracias a la cola de Mapache podremos llegar volando hasta una plataforma en la que encontraremos una VIDA y sabrosas monedas.

En el bloque de ladrillos que hay justo antes de llegar al final de fase hay un interruptor. Púlsalo y recoge las monedas. Ahora ya tienes el espacio suficiente para coger carrerilla y por consiguiente salir volando hacia lo alto de la tubería. Meteté en ella y encontrarás gran cantidad de monedas.

EL MUNDO DE LA HIERBA MUNDO 1-2:

El lugar donde se encuentran las dos tuberías haciendo equilibrios, será una de las localizaciones donde podremos realizar el truco de los nueve enemigos.

Si saltamos encima de la cuarta tubería -cuando la planta carnívora desapareza, lógicamente- conseguiremos que una vida caiga del cielo.



EL MUNDO DE LA HIERBA MUNDO 1-3:

Salta sobre la tortuga que hay en la construcción de ladrillos que hay al principio de nivel para posteriormente empujarla hacia la izquierda. Habrá quedado una pequeña columna de ladrillos suspendida en el aire, salta hacia ella y un bloque de nota rosa aparecerá ante nosotros. Súbete encima y serás trasladado a un nivel especial de bonus cuyo escenario será el cielo.

Una vez en este nivel no te preocupes de recoger las monedas, sino de coger carrerilla para salir volando ya que, encima de ti, encontrarás una pequeña formación circular de monedas dentro de la cual hay un bloque de ladrillo. Te dejo a ti descubrir que es lo que contiene ese bloque.

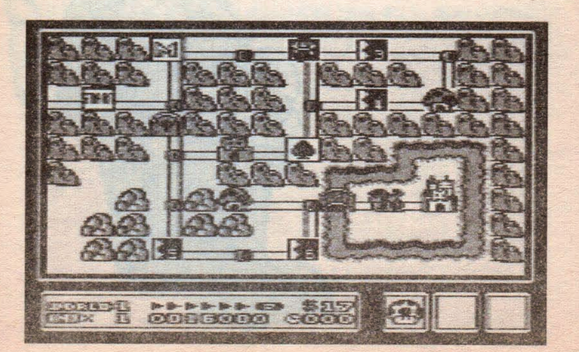
EL MUNDO DE LA HIERBA MUNDO 1-4:

Si en este nivel recolectamos 44 o mas monedas, la casa blanca de nuestro amigo la seta, aparecerá en el mapa.



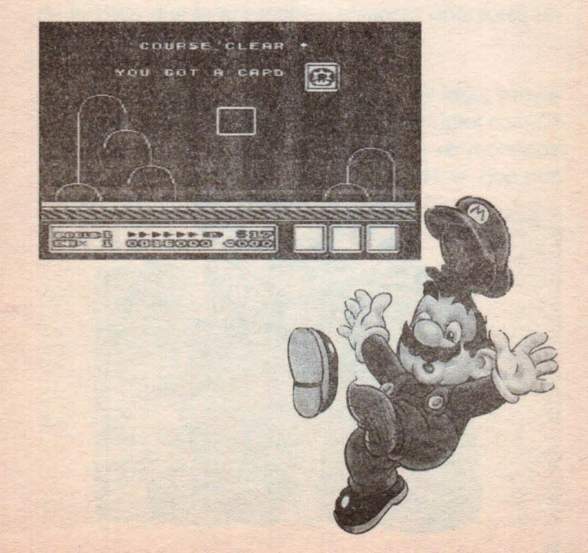
EL MUNDO DE LA HIERBA MUNDO 1-5:

Si al llegar a la primera bifurcación del camino te decantas por el de arriba, llegarás a la salida en la cual hay un bloque invisible -concretamente a la izquierda-. Búscalo y aparecerá un bloque de nota rosa y, por consiguiente, la correspondiente fase de bonus.



MUNDO 1-BARCO:

Si te colocas encima de los cañones, cuando estos disparen, en vez de matarte te recompensarán con 100 puntos.



EL DESIERTO DE KOOPAHARI MUNDO 2-1:

Introdúcete en la última tubería del nivel, pulsa el interruptor que encontrarás dentro. Sal rápidamente y comprobarás que todos los ladrillos que había al lado de la tubería se habrán convertido en monedas.

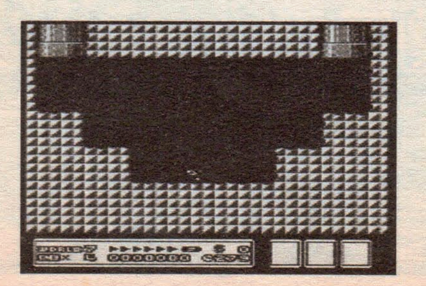


EL DESIERTO DE KOOPAHARI MUNDO 2-2:

Recoge 30 o mas monedas en este nivel y la casa blanca de nuestro amigo la seta aparecerá en el mapa.

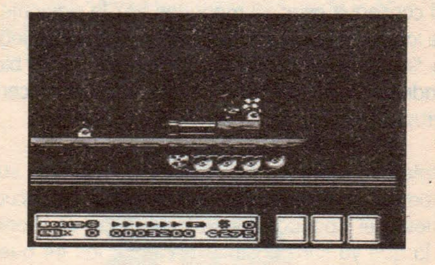
Para conseguir esas 30 monedas haz lo siguiente. Recoge todas las monedas que encuentres hasta llegar al lago. Súbete en la plataforma y golpea el primer bloque de ladrillos que te encuentres, entonces aparecerá un interruptor.

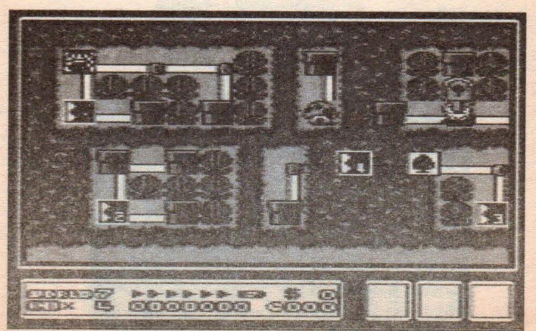
Lánzate al agua y regresa al principio del lago, subete de nuevo en la plataforma y pulsa el interruptor cuando llegues a el. Los ladrillos se convertirán en monedas con lo que ya será posible recolectar las 44 que nos hacen falta.



MUNDO 2-FUERTE:

En la explanada del principio de este nivel encontraremos el lugar propicio para poner en práctica el truco de los nueve enemigos.





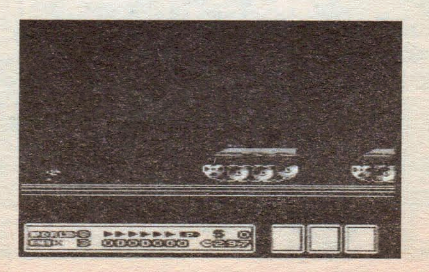
MUNDO 2-3:

Entre la cuarta y la quinta pirámide -las más pequeñas-, arriba, en el cielo hay un interruptor que convenientemente pulsado convertirá a éstas en preciosas monedas. Si las recoges todas, conseguirás una vida extra.



MUNDO 2-DESIERTO:

Al comenzar el nivel veremos, arriba en lo alto, un sol radiante... pero peligroso. Este te atacará avanzado el nivel, pero para evitarlo debes hacer lo siguiente: Coge un caparazón de tortuga nada mas comenzar la fase y refugiate en el primer bloque de piedras que se cruce en tu camino -esto lo haremos pegándonos a la izquierda del bloque al mismo tiempo que nos agachamos mirando a la izquierda-. Cuando el sol te ataque chocará contra el caparazón muriendo en el acto. ¡Oh!, que pena.



MUNDO 2-4:

En este nivel puedes elegir entre ir por el nivel superior o el inferior. El superior es más fácil que el inferior, ademas no hay casi peligros y está lleno de monedas, pero... ¿Cómo se accede a el?.

Pues para empezar deberás coger un caparazón y dirigirte al borde del precipio en el cual hay un bloque interrogación flotando. Lánzalo contra él y aparecerá la pluma -que te convertirá en Mario mapache-. Coge carrerilla hacia la izquierda y sal volando, ahora, ¿A que esperas para reventar con tu cabeza esos ladrillos que hay arriba a la izquierda?. Precisamente ellos obstruyen el camino hacia el nivel superior. ¡Cachis!

En el nivel superior podrás encontrar dos interruptores -uno en el lago y otro al final- que convertirán los bloques de ladrillo en monedas. ¡Genial!

MUNDO 2-5:

Un truco divertido. ¿Ves el bicho tan raro que hay al principio de fase y que parece que está atado a una cadena? Súbete al bloque de piedras que hay a su derecha. ¿No te alcanza, verdad? Pues espérate 160 unidades de tiempo y verás que "gracia".

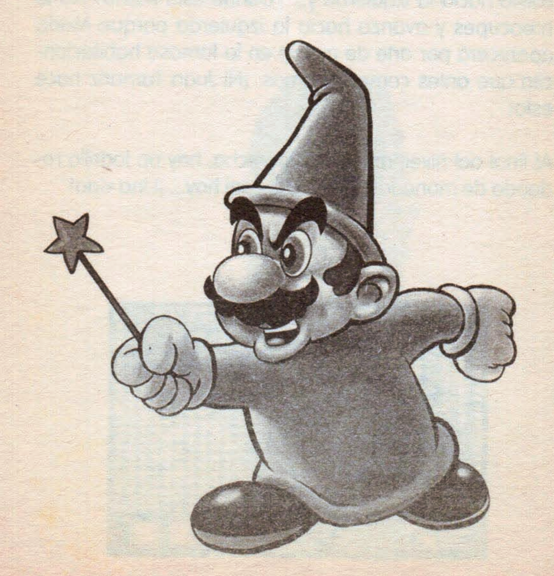
Tras el pequeño lago hay una entrada en la roca. Coge un caparazón y lanzaló dentro de la grieta. Este comenzará a rebotar de un lado a otro sin dejar de golpear todo lo que encuentre a su paso hasta topar contra un ladrillo del que saldrá una planta que crecerá y crecerá hasta llegar al cielo -esto me recuerda a un cuento-.

Súbete por ella y quédate con todo lo que encuentres arriba -para eso lo has encontrado tú-.

MUNDO 2-PIRAMIDE:

Entra en la pirámide y recoge la seta roja que hay en el Bloque interrogación.

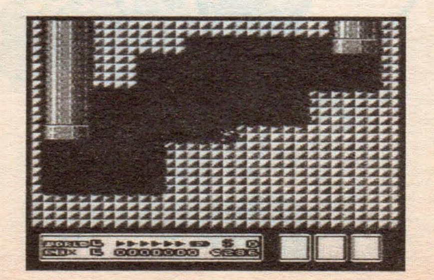
Sal y vuelve a entrar. El bloque interrogación estará de nuevo ahí, completamente intacto. ¿Magia?, no, Super Mario Bros. 3.



LA ISLA MUNDO 3-1:

A mediados de nivel verás sobre ti una gran isla, dentro de la cual hay una pequeña habitación inundada con un bloque de piedra dentro, y que aparentemente parece inaccesible. Para entrar deberás subir por la parte derecha de la isla hasta llegar a la superficie, pegar un saltito hacia la izquierda y... ¿Dónde está Mario? No te preocupes y avanza hacia la izquierda porque Mario aparecerá por arte de magia en la famosa habitacioncita que antes comentabamos. ¡Ni Juan Tamariz hace esto!

Al final del nivel, abajo a la derecha, hay un ladrillo rodeado de monedas dentro del cual hay... ¡Una vida!



MUNDO 3-2:

Pulsando el interruptor que hay en la fila de ladrillos al final del nivel, conseguirás que los ladrillos se conviertan en monedas y viceversa. Gracias a esta tontería se darán una serie de circunstancias -no te voy a explicar todo- que permitirán que cojas la vida que hay a la izquierda de la tubería -dentro del bloque ladrillo, claro-.



MUNDO 3-FUERTE:

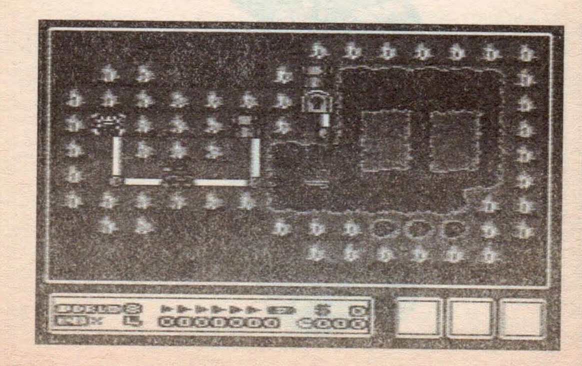
La última puerta al final de este nivel te conduce directamente a una habitación llena de monedas. Pero para coger éstas primero deberás hacer aparecer una serie de bloques que se encuentran encima de la puerta -de la habitación-.



MUNDO 3-5:

En la cuarta tubería -contando la que hay al principio de fase- podrás encontrar 2 vidas. Pero no todo el mundo puede entrar en esa tubería, ya que tiene reservado el derecho de admisión. Así pues, allí sólo podrá entrar Mario Rana.
Lo siento.

Debajo de la quinta tubería -contando la del comienzo- hay un bloque invisible que contiene una vida. ¿A que esperas para cogerla? ¡Si es que hay que decíroslo todo!



MUNDO 3-6:

Haz aparecer un interruptor en la última plataforma -no es que lo hagas aparecer tu, es que, de hecho, el interruptor está allí... lo que pasa que no lo ves.
¡Je!-, actívalo y aparte de aparecer monedas, en la plataforma de arriba aparecerá una vida extra. date prisa y cogelá.



MUNDO 3-7:

Después de la primera tubería encontraremos dos plataformas de ladrillos, una encima de la otra. Pues bien, si golpeas el ladrillo de la izquierda de la plataforma de arriba aparecerá un bonito geraneo que crecerá y crecerá igual que antes.

Si decides subir por él tendrás dos posibilidades una vez estés en la cima. Si vas hacia la izquierda encontrarás un ladrillo con un interruptor dentro.

Pulsaló y el bloque de ladrillos que habiamos pasado anteriormente -abajo en el suelo- se habrá convertido en monedas, todos menos uno... un elegido que contendrá... ¡Una vida! Increible.

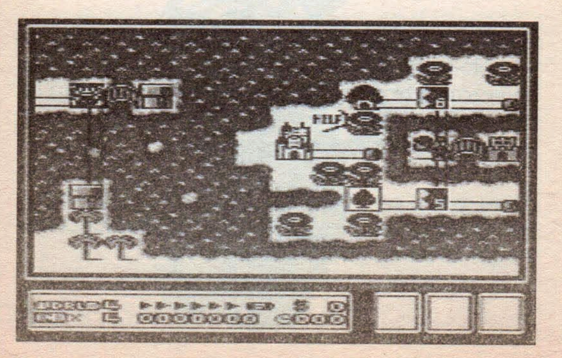
Si por el contrario saltas hacia la derecha, caerás en una plataforma de nubes donde podras hacer que aparezca un bloque de nota rosa que te trasladará directamente al cielo a recolectar pelas -cada vez se parece mas a un inspector de hacienda-.

Ahora que lo pienso, podéis utilizar los dos caminos -uno detrás de otro, claro- y conseguir todas las ventajas que os brinda este truquito.

MUNDO 3-8:

Si consigues 44 o más monedas en este nivel, la casa blanca aparecerá en el mapa de nuevo. ¡Ole!

Para conseguir esas 44 monedas tendrás que proceder como a continuación se explica. Recoge todas las monedas hasta llegar al interruptor que deberás encontrar al final de fase -y si no lo encuentras búscalo de nuevo que seguro que está ahí. Yo lo he visto-. Púlsalo para convertir todos los ladrillos en monedas y para que además se habrá un pequeño pasadizo hacia la planta de arriba donde encontrarás una apetitosa vida extra.



MUNDO 3-9:

Para conseguir que Mario se vuelva invisible súbete en el bloque blanco que encontrarás un poco avanzada la fase. Quédate agachado encima de el durante unos cinco segundos, al cabo de ese tiempo Mario caerá al suelo donde podrás observar que ahora tu amigo se mueve por detrás de los decorados. Introdúcete en la tubería que hay a tu derecha y... parece increible pero sólo ves los ojos de Mario. El no va mas en trucos.

Para conseguir todas las vidas que jamás hayas podido desear, destruye el muro que hay antes de la primera tubería. Hazte con un caparazón y súbete en la ella. Lanza el caparazón hacia tu izquierda de forma que se quede rebotando entre el cañon y la tubería. La puntuación comenzará subir y por consiguiente cada cierto número de puntos una vida extra. Conseguirás tantas vidas como tiempo libre tengas.

LA TIERRA DE LOS GIGANTES MUNDO 4-1:

Cuando llegues a las cataratas -siempre y cuando lleves a Mario Mapache- coge carrerilla y comienza a volar. Sube por el lado izquierdo de la catarata hasta llegar a la que hay encima de la tubería y que da acceso a una plataforma superior.

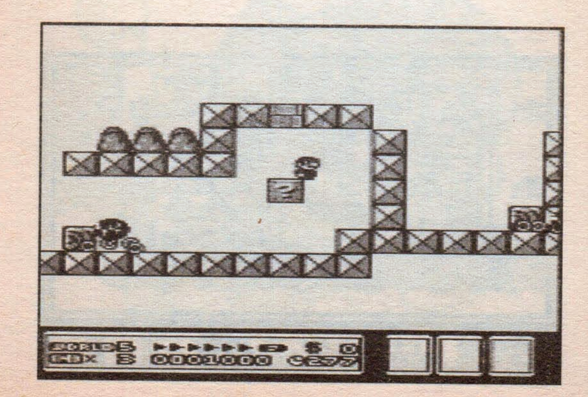
Una vez arriba ve hacia la izquierda y métete por la segunda tubería que te trasladará a una habitación donde podrás degustar 2 exquisitas vidas extras.



MUNDO 4-2:

Si recoges 22 o más vidas extras en este nivel, la casa blanca de tu colega la seta aparecerá en el mapa.

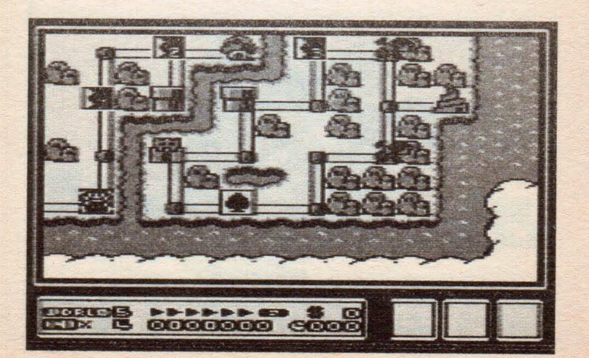
Para conseguir las 22 monedas haz aparecer el interruptor que hay en el bloque ladrillo que está a la izquierda de la octava tubería, con lo que los ladrillos se convertirán en monedas. Para coger las monedas de la izquierda deberás haber cogido anteriormente la inmunidad.



MUNDO 4-3:

Después del segundo precipicio coge carrerilla para emprender el vuelo hacia arriba. Busca bien y encontrarás un pasadizo con cantidad de monedas esperándote.

Tras pasar el cuarto precipicio (después de coger las monedas del pasadizo) hay una fila de 3 ladrillos. Pues bien, en el del centro podrás encontrar una vida extra. Genial, ¿no?



MUNDO 4-4:

Nada más comenzar vete al fondo del mar a la izquierda y métete por la tubería que encontrarás -ahí no tienen reservado el derecho de admisión, por lo que podrá entrar con cualquier Mario-, aparecerás en el paraiso de la moneda.

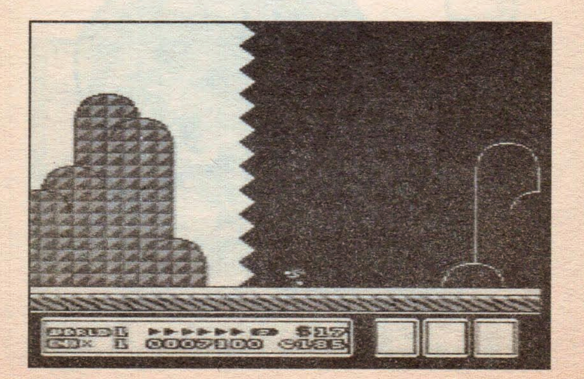


MUNDO 4-6:

Metiéndote por las puertas que hay a lo largo del nivel, conmutarás entre enemigos grandes o enemigos pequeños. Tu eliges.

En el modo de enemigos gigantes hay una vida escondida en el segundo bloque de ladrillos -arriba a la derecha- del rectángulo de ladrillos que hay.

Entre la tercera y la cuarta tubería -en el modo de enemigos pequeños- hay una vida escondida en un bloque invisible. Menos mal que estoy yo para desvelarte el secreto.



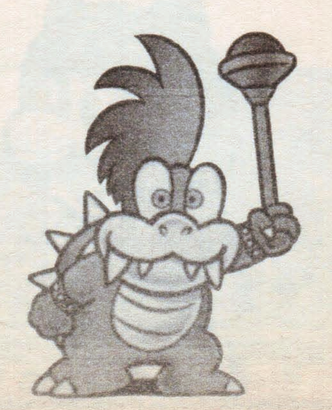
MUNDO 4-FUERTE:

Golpeando el ladrillo que hay después del lago de lava, aparecerá un interruptor. Si lo pulsas, hará que aparezca una puerta formada por siete monedas de plata. Introdúcete en ella y aparecerás en una habitación donde podrás conseguir, atento, hasta ¡cuatro vidas extra! De locos.



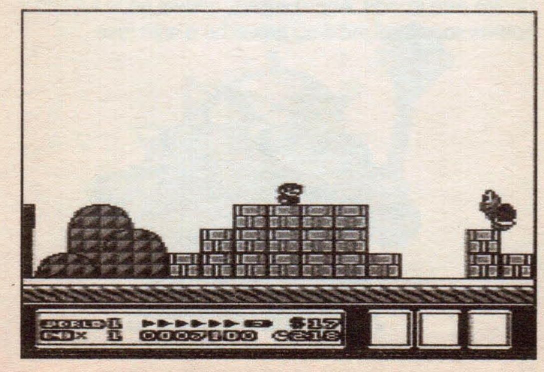
EL CIELO MUNDO 5-1:

Nada más comenzar el nivel -arriba en cielo- hay una tubería. Si consigues llegar e introducirte en ella -con Mario mapache-, aparecerás en la famosa isla de "las cuatro vidas extra". ¿Qué que es eso? Piensa un poco hombre.



MUNDO 5-FUERTE:

Si llevas a Mario mapache haz lo siguiente: Después del lago de lava encontraras una fila de ladrillos en el techo, rómpelos y sube. Al final del pasadizo encontraras una tubería dentro de la cual hay... ¡Chan ta ta chan!... ¡tres vidas! ¡Halaaaa!



MUNDO 5-TORRE:

En la primera colmena -en el ladrillo del centro- hay una vida. Cógela.

Antes de meterte en la tubería, prueba a golpear con la cola de mapache de Mario los cuatro ladrillos que hay a la derecha. Cada uno te dará diez vidas.

Y si quieres conseguir una vida mas, échate a volar y sube por la parte izquierda de la torre hasta llegar al límite de la pantalla. Ahora muévete hacia la derecha y verás el otro lado de la torre además de un bloque de ladrillo.

Dentro está la vida. Ahora vuelve, meteté en la tubería y habrás sacado el máximo provecho a esta fase.

MUNDO 5-5:

Si consigues 28 o mas monedas en este nivel, la casa de nuestro amigo la seta aparecerá en el mapa -y lo he dicho ya equismil veces-.



MUNDO 5-7:

Si te metes por la primera tubería y avanzas hacia la derecha, verás un bloque blanco. Súbete en el y estate agachado durante cinco segundos. Ahora Mario se mueve por detrás de los decorados. Regresa al nivel superior por la tubería que hay arriba y disfrutarás de invencibilidad durante gran parte de esta fase. ¿Qué más quieres?

Si con Mario mapache -y estamos hablando del nivel inferior, al que se accede por la primera tubería- vuelas hacia la derecha hasta toparte con una pared, pared que deberás atravesar al igual que hacias en el mundo 5-TORRE, te ahorrarás gran parte del nivel ya que acabarás inmediatamente la fase.

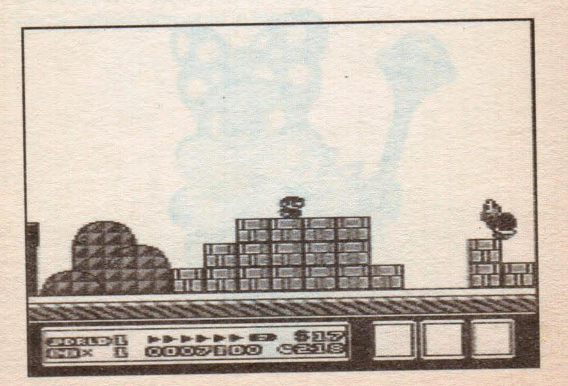
LA TIERRA DEL HIELO MUNDO 6-1:

Tras la primera tubería, arriba en el cielo, hay una puerta dentro de la cual podrás encontrar gran cantidad de monedas.



MUNDO 6-3:

Coge un caparazón y llévalo contigo hasta encontrar una plataforma en forma de L donde pararás. Lanza el caparazón al ladrillo que tienes enfrente de ti -de los tres, el que está solo- y una planta comenzará a crecer y crecer como ya he dicho varias veces. Sube por ella y meteté en la tubería que hay arriba. ¿Qué para que sirve esto?, muy sencillo, para encontrar un pasaje secreto hacia el final de la fase.



MUNDO 6-FUERTE:

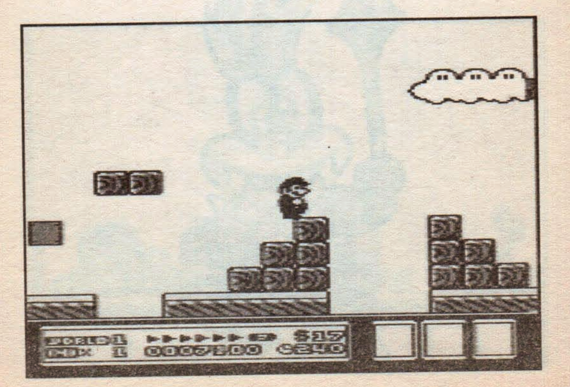
Una vez atravieses la fase del ascensor, llegarás a un nivel en el que abajo a la izquierda observarás una puerta. Esta puerta tiene el poder de restaurar todos los bloques de interrogación -esto es, coge todos los bloques de interrogación de la pantalla, sal por la puerta y, al entrar, los bloques de interrogación estarán de nuevo intactos-. Hay que jugar mucho para descubrir esto.



MUNDO 6-4:

Nada más que subamos al ascensor, éste dará un rodeo a un bloque de dos piedras.

Pues bien, a la derecha de estos puedes hacer que aparezca un bloque de nota rosa que te traslade de nuevo al maravilloso mundo de los bonus... el cielo.



MUNDO 6-5:

Justo encima del bloque de interrogación -el primero que encontremos yendo hacia la derecha- encontrarás un hueco por el que podrás introducirte. Ante ti verás dos filas de ladrillos. OK. En el cuarto ladrillo comenzando por la derecha hay una vida que, aunque no se diferencia en nada a las demás, puede ser interesante que la cojas.



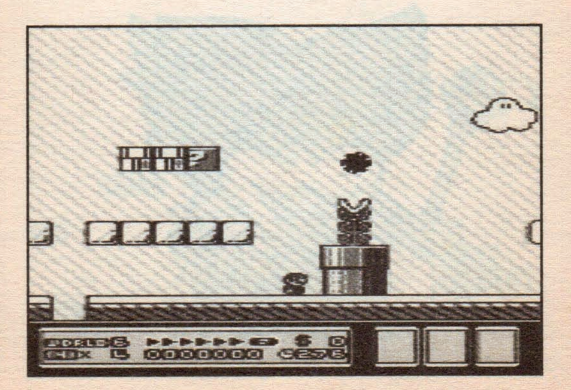
MUNDO 6-6:

Telegrama: Ir hasta bifurcación con tres posibles caminos. Stop.

Elegir bifurcación superior. Stop.

Llegarás a callejón sin salida. Stop.

Busca bloque con vida dentro. Fin del Mensaje.



MUNDO 6-7:

Si recolectas 78 o mas monedas en este nivel, ¿Que aparece?. ¡Muy Bieeen!.



MUNDO 6-8:

Si activas el interruptor que en uno de los ladrillos después de la construcción en forma de H y comienzas a volar hacia arriba encontrarás nada + y nada - que... 88 monedas.

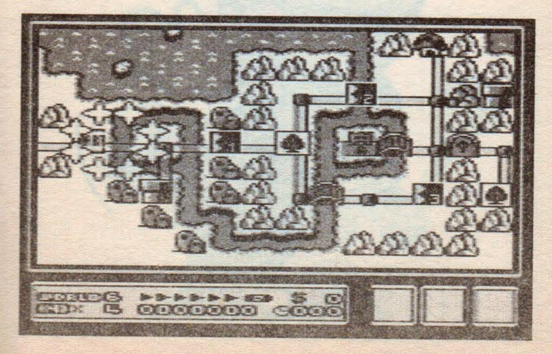
Justo al lado del interruptor, a la izquierda, hay un pequeño precipicio por el que te podrás tirar sin ningún miedo. Avanza hacia la izquierda y verás como Mario se mueve por debajo de los decorados. Es un truco completamente inútil pero que resulta anecdótico.



MUNDO 6-9:

Sube la superpared de hielo con Mario mapache y te verás recompensado con una vida extra. ¡Ah!, el pequeño Mario también puede hacerlo.

Una vez en los subterraneos, avanza hacia la derecha hasta encontrar una tubería -desgraciadamente aquí también tienen reservado el derecho de admisión, asi que sólo puede entrar Mario rana-, introducceté en ella y serás transportado a una habitación secreta en la cual hay -me tiemblan las manos sólo de pensarlo- 35 monedas y 3 Vidas. Esto se merece un ¡Oooooooooh!



MUNDO 6-10:

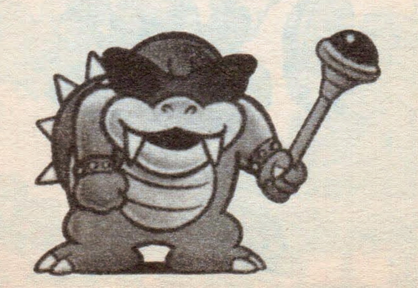
Golpea los ladrillos que hay a la izquierda hasta que aparezca la planta que debe crecer y crecer hasta llegar al cielo. Sube por ella, busca un interruptor y actívalo. La columna de piedra se habrá convertido en monedas. Lo de siempre.



EL MUNDO DE LAS TUBERIAS MUNDO 7-2:

Si consigues 46 monedas o más, la casa blanca de nuestro gran amigo la seta aparecerá también en el mapa de este mundo.

Para conseguir ese número de monedas, sigue las instrucciones: Es obligatorio llevar a Mario Rana. Métete por la segunda tubería y avanza hacia la izquierda donde debes encontrar 18 monedas y un interruptor. Coge las monedas y pulsa el interruptor. Sal corriendo hacia la derecha ya que los ladrillos que antes había se habrán convertido en monedas.



MUNDO 7-4:

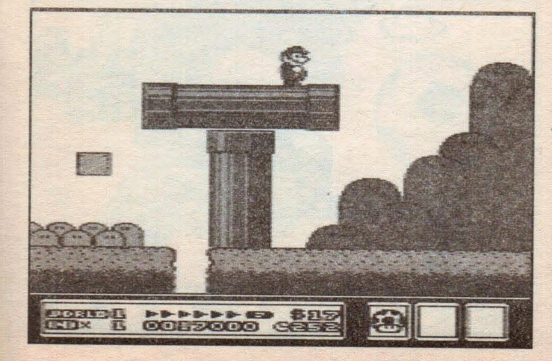
Si vuelas sobre el muro del principio con Mario mapache, conseguirás llegar a una habitación con dos vidas extra.



MUNDO 7-FUERTE:

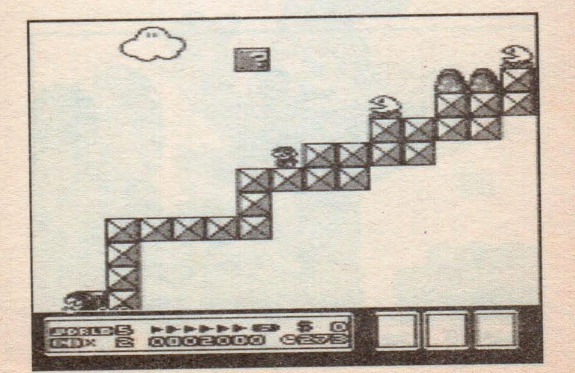
Esto es la repera. Estate atento y verás algo increible. Avanza hacia la derecha bajando por la pequeña escalera que hay. Ahora estás debajo de una plataforma.

Comienza a destruir a cabezazos los ladrillos de la cuarta columna de ladrillos -empezando por la izquierda- hasta que aparezca un interruptor. Actívalo y la pantalla se convertirá en el paraiso de las monedas. Y esta vez va en serio.



MUNDO 7-7:

Golpea el primer bloque interrogación que encuentres, del que saldrá una estrella de inmunidad. Ahora ve corriendo hacia la derecha y golpea también el bloque interrogación que aparecerá y del que también saldrá una estrella de inmunidad-. Repite esto durante el resto de la fase y conseguirás pasar la misma con inmunidad.



MUNDO 7-8:

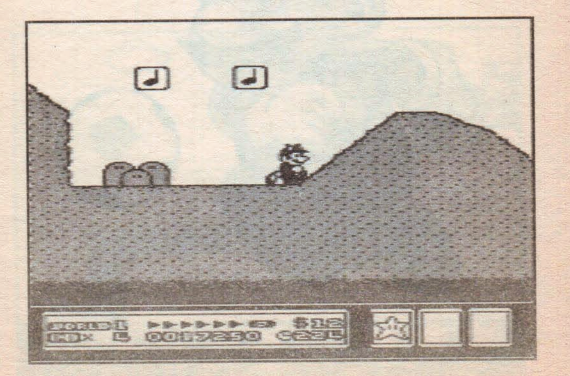
En la tubería que hay sobre el bloque blanco encontrarás un bloque de nota rosa invisible -a la derecha de esta-. Hazlo aparecer y utilizaló para transportarte al nivel de bonus del cielo.



EL CASTILLO DE KOOPA MUNDO 8-1:

Justo encima de la salida hay un interruptor. Actívalo con Mario mapache y verás tantas monedas juntas como nunca jamás hayas podido imaginar en un juego de Mario Bros. -Atentos a la chorrada que he dicho-.

Si en la quinta tubería entras por la parte superior, dentro encontrarás tres viditas que seguro que te vienen muy bien ya casi al final del juego.



MUNDO 8-2:

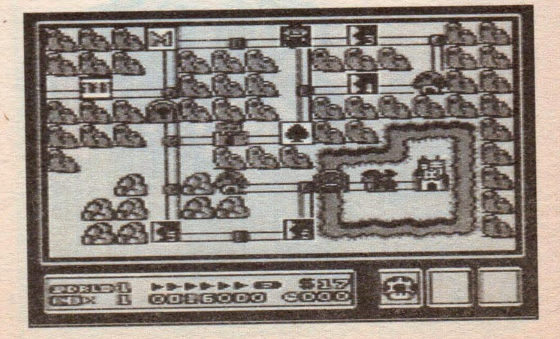
No tengas miedo de caerte en las arenas movedizas, todo lo contrario, tírate en ellas y en el fondo encontrarás una habitación repleta de monedas y cuya salida te llevará prácticamente al final de fase.



MUNDO 8-FUERTE:

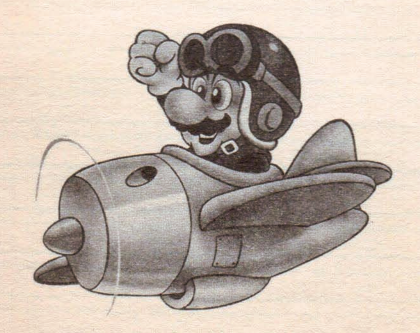
En el primer bloque de piedras hay un interruptor, pulsaló y aparecerá una puerta que te trasladará a una habitación secreta en la que encontrarás una vida extra -y van ya mil-.

Un poco más avanzada la fase, encontrarás un truco parecido pero con la diferencia de que el interruptor está entre la segunda y la tercera ventana -de las tres primeras que hay-.



MUNDO 8-SUPER TANKE:

Haz ocho veces el pino, a continuación deja a Mario agachado durante dos horas y vete a hacer la quiniela de tu vecino. Cuando vuelvas dale la vuelta a la tele y canta una canción de Lee Lewis. Cuando despiertes habrás perdido todas tus vidas y te habrás dado cuenta de que esta es la típica tontería que se suele poner al Final de una cosa de estas.

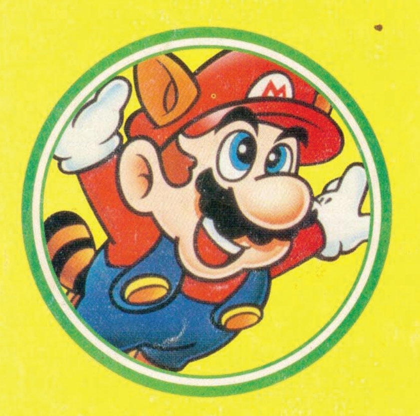


APUNTATE TUS NUEVOS TRUCOS

APUNTATE TUS NUEVOS TRUCOS

APUNTATE TUS NUEVOS TRUCOS







Editorial Nueva Prensa S.A.